

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2002-136766

(43)Date of publication of application : 14.05.2002

(51)Int.Cl. A63F 13/00
A63F 1/02
A63F 13/12

(21)Application number : 2001-291372

(71)Applicant : HERO INC

(22)Date of filing : 25.09.2001

(72)Inventor : PEARSON CARL P

(30)Priority

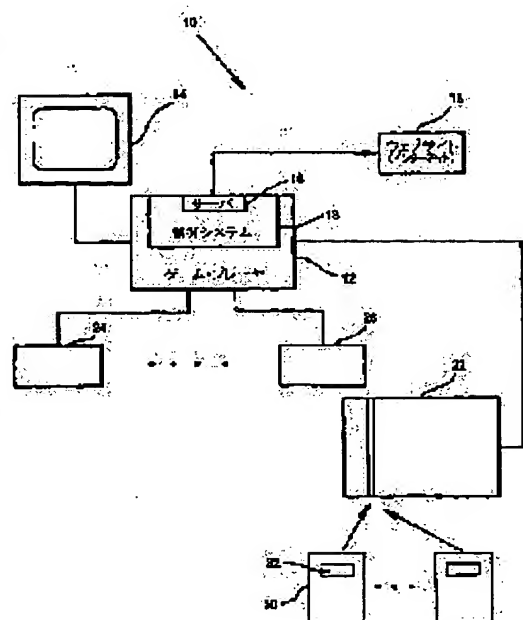
Priority number : 2000 669087 Priority date : 25.09.2000 Priority country : US

(54) VIDEO GAME SYSTEM USING TRADING CARD

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To expand the capacity and flexibility of trading cards used for a video game.

SOLUTION: The control system 13 of a game player 12 for a user controls a monitor 14 and displays the play of the video game. When a player selects the trading card 30 from his/her collection and the information is read by a scanner 22, the information is communicated through the Internet to a website 18 and the information of the feature and capacity of the character of the game and game rules, or the like, is downloaded from the site to the control system 13. In an environment set by it, the user plays the game by operating operation units 24 and 26. The website 18 is also provided with a function for supporting the authentication of the genuineness and ownership of the card and the exchange, temporary use permission, sales and acquisition of the trading card.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision]

of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's
decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

【特許請求の範囲】

【請求項1】 トレーディング・カードを用いるビデオゲーム・システムにおいて、

トレーディング・カード上のキャラクタを演じさせるビデオゲームのプレイを表示するビデオ・スクリーンを用いる電子ゲーム・システムであって、キャラクタが、ゲームのプレイを規定する特徴を含むキャラクタ情報を有しており、ビデオゲームを実行し、かつ格納されたソフトウェア・プログラム、及びゲームで使用するためにゲームの遊戯者によって選択されるトレーディング・カードに付随するキャラクタ情報に応じて、スクリーン上の表示を制御する制御システムを備えた電子ゲームシステムと、

ビデオゲームをプレイするための、その上に示されたキャラクタを持つトレーディング・カードと、
ビデオゲームをプレイするために、遊戯者によって選択されたトレーディング・カードを識別する識別手段と、
電子ゲーム・システムをコンピュータ・ネットワークを介してウェブサイトへ接続する手段と、
遊戯者が、ビデオゲームをプレイする際に、選択されたトレーディング・カードを用いる権利を持っていることを認証し、ビデオゲームをプレイするために、トレーディング・カードが識別され認証された後に、制御システムに対して、ウェブサイトへ補完されているトレーディング・カード上のキャラクタに関連する情報をダウンロードする手段とからなることを特徴とするシステム。

【請求項2】 請求項1記載のシステムにおいて、トレーディング・カードは、トレーディング・カード上のキャラクタの特徴に影響を与える特別カードを含むことを特徴とするシステム。

【請求項3】 請求項1記載のシステムにおいて、トレーディング・カードは、ビデオゲームのルールを変更するための特別カードを含むことを特徴とするシステム。

【請求項4】 請求項1記載のシステムにおいて、トレーディング・カードは、ビデオゲームの選択された側面の特性に影響を与えるプロダクト・カードを含むことを特徴とするシステム。

【請求項5】 請求項4記載のシステムにおいて、選択された側面が車両であることを特徴とするシステム。

【請求項6】 請求項1記載のシステムにおいて、ウェブサイトは、特定の遊戯者に対してトレーディング・カードを登録するための機能を有することを特徴とするシステム。

【請求項7】 請求項1記載のシステムにおいて、選択されたトレーディング・カードは、選択されたトレーディング・カードの所有者に付随する一意的な識別子を保持することを特徴とするシステム。

【請求項8】 請求項1記載のシステムにおいて、ウェブサイトは、遊戯者によってアクセスされて、ビデオゲーム用の追加のトレーディング・カードの取得が可能で

あることを特徴とするシステム。

【請求項9】 請求項8記載のシステムにおいて、取得するものが、プレイされるビデオゲームのために選択されたトレーディング・カードを一時的に用いるための権利であることを特徴とするシステム。

【請求項10】 請求項1記載のシステムにおいて、遊戯者がゲームをプレイしている間に、ビデオゲームのルールに影響を与えるトレーディング・カードを使用するとき、ビデオゲーム・システムが、該ルールの変更を許可するよう構成されていることを特徴とするシステム。

【請求項11】 請求項1記載のシステムにおいて、ビデオゲームは、トレーディング・カードの複製を受理し、ウェブサイトは、ビデオゲームで複製トレーディング・カードを用いて、遊戯者に対して付随する本物のトレーディング・カードの所有権を認証する処理手段を含むことを特徴とするシステム。

【請求項12】 請求項1記載のシステムにおいて、識別手段は、トレーディング・カード用のスキャナを含んでいることを特徴とするシステム。

【請求項13】 請求項12記載のシステムにおいて、スキャナは、単一のユニット内で電子ゲーム・システムと結合されていることを特徴とするシステム。

【請求項14】 請求項1記載のシステムにおいて、ビデオ・スクリーンは、単一のユニット内で電子ゲーム・システムと結合されていることを特徴とするシステム。

【請求項15】 請求項1記載のシステムにおいて、制御システムは、ウェブサイトへ配置されていることを特徴とするシステム。

【請求項16】 請求項1記載のシステムにおいて、電子ゲーム・システム、ビデオ・スクリーン及び制御システムは、携帯電話機内に包含されることを特徴とするシステム。

【請求項17】 請求項1記載のシステムにおいて、電子ゲーム・システム、ビデオ・スクリーン及び制御システムは、パーソナル・コンピュータ内に包含されることを特徴とするシステム。

【請求項18】 請求項1記載のシステムにおいて、ウェブサイトは、選択された個々のトレーディング・カード、あるいはトレーディング・カードのグループを表示するための手段を含むことを特徴とするシステム。

【請求項19】 請求項1記載のシステムにおいて、トレーディング・カードは該カードに付随する識別子を有することを特徴とするシステム。

【請求項20】 請求項19記載のシステムにおいて、識別子がバーコードであることを特徴とするシステム。

【請求項21】 請求項19記載のシステムにおいて、識別子がトレーディング・カード上に設置されることを特徴とするシステム。

【請求項22】 請求項19記載のシステムにおいて、識別子がトレーディング・カード用の容器上に設置され

ることを特徴とするシステム。

【請求項23】 トレーディング・カードを用いるビデオゲーム・システムにおいて、

トレーディング・カード上のキャラクタを演じさせるビデオゲームのプレイを表示するためのビデオ・スクリーンを用いる電子ゲーム・システムであって、キャラクタが、ゲームのプレイを規定する特徴を含むキャラクタ情報を持ち、電子ゲーム・システムが、ビデオゲームを実行するための制御システムであって、格納されたソフトウェア・プログラムに従って、及びゲームで使用するためにゲームの遊戯者によって選択されるトレーディング・カードに付随するキャラクタ情報に従って、スクリーン上の表示を制御する制御システムを備えた電子ゲーム・システムと、

ビデオゲームをプレイするための、その上に示されたキャラクタを持つトレーディング・カードと、

制御システムにとって選択されたカードが識別できるように、ビデオゲームをプレイするために遊戯者によって選択されたトレーディング・カードを読取るための読み取り手段とからなり、電子ゲーム・システム、ビデオ・スクリーン及び読み取り手段が、単一の独立したユニットとして結合されていることを特徴とするシステム。

【請求項24】 請求項23記載のシステムにおいて、キャラクタ情報が、トレーディング・カード上に保持されていることを特徴とするシステム。

【請求項25】 請求項23記載のシステムにおいて、キャラクタ情報は、制御システムのメモリ部分に保持され、各トレーディング・カードは、該カードとメモリ内のそれに関連するキャラクタ情報とを連結する識別子を有していることを特徴とするシステム。

【請求項26】 請求項23記載のシステムにおいて、キャラクタ情報は、部分的にトレーディング・カード上に保持され、部分的にメモリ上に保持されることを特徴とするシステム。

【請求項27】 請求項23記載のシステムにおいて、トレーディング・カードは、カード上のキャラクタ情報、ゲームのルール、及びゲーム中で用いられる設備プロダクトの動作に影響を与える特別カードを含むことを特徴とするシステム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の技術分野】本発明は、ビデオゲーム・システムに関し、より詳細には、トレーディング・カードがビデオゲームをするために用いられるビデオゲーム・システムに関する。

【0002】

【従来の技術】ビデオゲームは、家庭娯楽産業の分野において周知のものである。この家庭娯楽産業の分野には、野球、フットボール、バスケットボール、サッカー、及び他のスポーツを含む多数の対話型すなわち双方

向型のスポーツ・ゲーム、並びに多くの空想的なアドベンチャー・ゲームが存在する。ゲーム内のキャラクタのそれぞれについての特徴、能力（アビリティ）、及びその他の機能を管理するとともに、ビデオゲームのプレイを管理する「ルール」が、ゲームのソフトウェア制御システム部分に保持されている。キャラクタは、空想の像だけでなく、実際のスポーツ選手及びアクション俳優等の人物像も含む。ゲームがプレイされると、ソフトウェア制御システムは、テレビ・モニタ等のディスプレイを制御する。一般的に、個々のキャラクタの特徴は、（それらが現実的であろうと空想であろうと）、ソフトウェアの中で確立され、変更することができない。

【0003】また、ボードゲームも、家庭娯楽産業において既知である。ボードゲームの中で用いられる個々のキャラクタは、ゲームのルール中で明らかにされる、特定の明確な特徴を持つ。さいころの振り、スピナあるいは同様のエレメントの動きに応じて、キャラクタの振る舞いが制御される。遊戯者（プレーヤー）は、キャラクタの能力を変化させることができない。

【0004】さらに、トレーディング・カードも既知の娯楽媒体である。トレーディング・カードは、一般的にはスポーツ選手の人物像を描いたものであるが、ポケモンのようなフィクション／空想のキャラクタも含めて、他の分野のキャラクタも同様に含むことができる。トレーディング・カードは一般に、カード上に描かれる実際のスポーツ選手の像あるいは他のキャラクタに関する情報を含んでいる。トレーディング・カードの価値は、カードの珍しさに依存する。いくつかの例では、トレーディング・カードとボードゲームとの間にクロスオーバーがある。すなわち、本発明の譲受人によって所有される米国特許第5,411,259号に開示されるような少なくとも1つのケースにおいて、各遊戯者が彼らの持つトレーディング・カードに基づいてチームを選択する、スポーツ系のビデオゲームのための情報基盤として、トレーディング・カードが用いられている。該ゲーム中で用いられるカードのそれぞれの上に描かれた選手に関する情報が、ソフトウェア制御システムに提供され、そして、選択されたカード上の能力情報を用いて、ゲームがプレイされる。

【0005】従って、トレーディング・カードは、個々のカードあるいはコレクションの一部と見なされる場合に固有の価値を持つだけでなく、ビデオゲーム、特に、各遊戯者によって次々に選択される一式のキャラクタを含むビデオゲームの一部として用いられることもできる。しかしながら、このような既知のシステムには、大幅な制限がある。例えば、ビデオゲームでのトレーディング・カードの使用には、制限がある。さらに、いくつかのゲームでは、中心機関においてトレーディング・カードを登録できることが重要であるとともに、ゲームを開始する前に、トレーディング・カードの所有権を認証

できることが重要である。これにより、ゲームのプレイ中であっても、カードを容易に売買することができるようになり、そしてそれは、遊技者の能力を増大させ、プレイ中のゲームに影響を与える。しかしながら、現在のシステムは、そのような機能を備えていない。

【0006】また、トレーディング・カードの概念をスポーツ以外のゲームに展開させ、そして、個々の遊戯者が空想及びアドベンチャ・ゲームをプレイ可能にしたいという要望がある。例えば、選択される追加のトレーディング・カードの所有又は取得及びそれに続くプレイによって、ゲーム内のキャラクタの能力及び特徴に現実に影響を与えることができるだけでなく、ゲームのプレイ中にゲームのルール及び他の条件に影響を与える能力を持つことが、望ましい場合がある。そのような例では、ゲームの基本的な価値すなわち機能はそのままであるが、ゲーム中の特定の側面が向上させられる。またさらに、ある場合には、トレーディング・カードがゲームを行うために用いられたとしても、該カードの価値が維持されるように、遊戯者又は他の存在のいずれかによって、該ゲームで使用されるトレーディング・カードを「未使用の」又は流通しない状態に維持することが望ましい。一般的に、ビデオゲームのコンテキスト内で、トレーディング・カードの能力、柔軟性及び使用を拡張可能であることが望ましい。したがって、本発明の目的は、トレーディング・カードを用いたビデオゲーム・システムにおいて、トレーディング・カードの能力、柔軟性等を拡張可能にすることである。

【0007】

【課題を解決するための手段】上記した目的を達成するために、本発明に係るトレーディング・カードを用いるビデオゲーム・システムは、トレーディング・カード上のキャラクタを演じさせるビデオゲームのプレイを表示するためのビデオ・スクリーンを用いる電子ゲームシステムであって、キャラクタが、ゲームのプレイを定義する特徴を含む付随するキャラクタ情報を持ち、電子ゲーム・システムが、ビデオゲームを実行するための制御システムを含み、そして格納されたソフトウェア・プログラムに従って、及びゲームで使用するためにゲームの遊戯者によって選択されるトレーディング・カードに付随するキャラクタ情報に従って、スクリーン上の表示を制御する、電子ゲーム・システムと、ビデオゲームをプレイするための、キャラクタを有するトレーディング・カードと、ビデオゲームをプレイするために、遊戯者によって選択されたトレーディング・カードを識別する手段と、電子ゲーム・システムをグローバル・コンピュータ・ネットワークを介してウェブサイト に接続する手段と、遊戯者が、ビデオゲームをプレイする際に、選択されたトレーディング・カードを用いる権利を持っていることを検証するための手段であって、ウェブサイトがトレーディング・カード上のキャラクタに関連する情報を

保管しており、ビデオゲームをプレイするために、トレーディング・カードが識別され検証された後に、ビデオゲーム制御システムに情報をダウンロードする手段とからなることを特徴としている。

【0008】

【発明の実施の態様】図1に示すように、本発明のビデオゲーム・システム10は、ビデオゲーム・プレーヤ12を含み、該ビデオゲーム・プレーヤ12は、以下、単にソフトウェア制御システム13、あるいは時には単に制御システム13と称するビデオゲーム・ソフトウェアを含む。ビデオゲーム・プレーヤ12は、インターネットに接続するためのPDAのようなシン・サーバ(thin server)を含む。制御システム13は汎用型であり、様々なビデオゲームに対して同じような制御システムが周知であるので、制御システム13について、ここでは詳細には説明しない。本発明のシステムは、トレーディング・カード30の使用が可能となるよう改良された既存のビデオゲーム・ソフトウェアを利用する。制御システム13は、汎用のテレビ・モニタ14等のモニタ上でプレイされるゲームの表示を制御しかつ維持する。本システムの動作において、モニタ14は、個々の遊戯者によって選択されるキャラクタに付随して、遊戯者によって所有され制御されるトレーディング・カード30の形態で提供される情報を用いてゲームが実行されているようにゲームを表示するだけでなく、特定のゲームで用いるべき個々のトレーディング・カード30を表示する。

【0009】上記したように、ソフトウェア制御システム13を備えたビデオゲーム・プレーヤ12は、サーバ16を介してインターネットに接続できる。ビデオゲーム・プレーヤ12は、コンピュータ、PDAのような携帯型の携帯用デバイス、あるいは携帯電話であってもよい。ブラウザを有するサーバ16は、インターネットに接続でき、本発明のシステムで重要な役割を演ずるシステム・ウェブサイト18に接続することができる。手短かに言えば、1つの実施例におけるウェブサイト18は、データベースを備え、該データベースは、ゲーム中に用いられる他のプレイ用カードに関する情報だけでなく、各プレイ用カード・キャラクタに関連する特徴及び能力(アビリティ)に関する情報の全てを保持する。そのウェブサイトのデータベース内の情報を、ソフトウェア制御システムにダウンロードすることができる。図1においては、ゲームを実行するソフトウェア制御システム13を独立的に示しているが、そのためのソフトウェアをウェブサイト18自体に存在することも可能である。また、ディスプレイ用のモニタ14をゲーム・プレーヤ12から分離して示しているが、モニタ14は、コンピュータ・ディスプレイ、携帯電話ディスプレイ、あるいは他の携帯用デバイスであってもよい。そのようなデバイスは、ウェブサイト18にアクセスしてブラウザ

能力を持つサーバを含む。

【0010】ゲームをプレイすること以外に、トレーディング・カード30の情報の登録、オン・ラインでのトレーディング・カードの販売、購入及びレンタル、並びにゲーム用に遊戯者によって選択されたカードの所有権の検証（認証）を含めて、遊戯者は、トレーディング・カードに関連する様々な機能を求めて、ウェブサイト18にアクセスすることができる。ゲームそれ自身に関連して、ウェブサイト18は、個々のキャラクタに関するデータをダウンロードさせることができ、ゲーム中に特定ゲーム・カードを使用することにより、ゲームのルール及び他の特徴を変更することができる。ウェブサイトの他の機能を以降で説明するが、該機能を当業者は容易に認識することができるであろう。ゲーム及びトレーディング・カードに関連して、1つ以上のウェブサイト

に、遊戯者がアクセスしてもよい。

【0011】図1で示される本発明の実施例は、出力がビデオゲーム・プレーヤ12に適用されるカード・スキャナ22を含む。該スキャナ22の機能は、ゲームをプレイするために、遊戯者によって選択された特定のカードを識別することである。スキャナ22からの情報は、ビデオゲームのソフトウェア制御システム13によって、ウェブサイト18のサーバに通信される。該ウェブサイトのサーバがカードの所有権を認証すると、スキャンされたトレーディング・カード30上に表されたキャラクタについての情報が、ウェブサイト18のデータベースから制御システム13にダウンロードされ、ゲームを行うために格納される。スキャナ22は、図示のように分離配置されるか、あるいは小型のバーコード・スキャナのように、ビデオゲーム・プレーヤ12に組み込まれていてもよい。スキャナ自体を全く必要としない場合もある。識別されるべきトレーディング・カードが、ゲーム・プレーヤ12からの信号に応答して作動するスマート・チップ（更新可能）を含むことができる。スマート・チップにより、カードの識別情報をゲーム・プレーヤ12に伝送する。またトレーディング・カード30は、ゲーム・プレーヤ12内のCDプレーヤによって読取ることができるCD-ROMカードであってもよい。

【0012】図1はまた、ゲーム・プレーヤ12を介して、個々の遊戯者がゲームを制御できるようにするための2つの制御エレメント24及び26を示している。これら制御エレメント24及び26は、汎用のビデオゲーム操作装置である。しかしながら、特に、遊戯者が離れたロケーションにいてもよいインターネット接続を通して、多数の遊戯者がゲームを行うことが可能であることが理解されるべきである。その場合の表示は、すべての遊戯者のスクリーン上で同一であるか、又は、プレイされる特定のゲームに応じて、各遊戯者によって異なることがある（例えば、遊戯者のカードのみを表示する）。

【0013】本発明のシステムの重要な部分は、ゲーム

内で用いられるトレーディング・カード30である。個々のトレーディング・カード30は、選択されたビデオゲーム内で、一般に特定のキャラクタを識別する。ビデオゲームが空想／アドベンチャであるか、スポーツ系であるか、あるいは他のテーマ向けのものであるか等に拘わらず、それらが個々のキャラクタを含み、かつトレーディング・カード媒体を収容できるよう適切に修正されるビデオゲームである限り、本発明のシステムを使用するのに好適であることが、理解されるであろう。ゲーム内の個々のキャラクタは、トレーディング・カード30上で説明され、そしてこれらカードは、別のユーティリティを持っていて、ビデオゲーム自体とは別に生産され、配布され、そして交換される。

【0014】遊戯者は、トレーディング・カード30を種々の方法で取得することができる。実際のカードは、購入されたり、あるいは交換されたりできる。また、遊技者は、ゲーム開発者がカードを設置することができる雑誌あるいは食料ボックスのような他のソースから取得することもできる。広告主又はトレーディング・カードのプロバイダは、公衆に対して種々の方法で、カードを設置したり、あるいは利用可能な状態にすることができる。カードは、電子的な複製を含めて、実際のカードの複製であってもよい。トレーディング・カード30は、一般的に、ゲームの他のキャラクタと比較した、様々な環境での特定のカードの力及び権限を含め、キャラクタの特別な能力及び特徴に関する情報だけでなく、カード上にキャラクタの画像あるいは他の表現を備えている。この情報は、カード自体に備えることができるとともに、カードが識別子を備え、該識別子がウェブサイト18へ伝送され、その結果、データベースからソフトウェア制御システム13まで、関連情報をダウンロードすることができる。両方の手法を、本システムで採用することができる。

【0015】カード上の情報は、大幅に変更可能であるが、一般には、ゲームをプレイすることに関する特徴を描いており、これによりゲームのプレイ方法に影響を与える。「キャラクタ」カードに加えて、種々の他のカードを使用することができる。これら他のカードは、様々な特別カードを含んでおり、プレイ時に、ゲームの様々なキャラクタの能力に影響を与えることができる。遊戯者の持つキャラクタのうちの1つの能力（アビリティ）を向上させるか、あるいは敵のキャラクタを減少させるか、あるいはゲーム環境に関する他の要因あるいはゲームのルールに対してさえも影響を与えることができる。また、これらの特別カードは、ゲームの選択された側面の動作に影響を与えるプロダクト・カードを含むこともできる。例えば、ガソリン（あるいは他の燃料）カードは、ゲーム内の選択された車両の特性を、向上（あるいは減少）させることができる。

【0016】特別カードは、それらがゲーム自体に全体

的に影響を与えるか、ゲーム内で使用されるマシン又はゲーム内のキャラクタ達に影響を与える以外は、キャラクタ・カードと同等である。所望のキャラクタの性能を向上させること、あるいは敵のキャラクタの性能を低減させることに加えて、特別カードは、ゲームをプレイするに際して、遊戯者のキャラクタを支援する車両等の特殊道具、武器あるいは他の設備を追加することができる。また、プロダクト・カードは、例えば、道具、武器、及び車両などの使用に関わるものである。すべての「特別」情報を、カード上に提供するか、あるいは特別カード上の識別シンボルに応じて、ウェブサイトのデータベースからダウンロードすることができる。

【0017】トレーディング・カード30は、バーコードのようなユニークなマーク（証印）32によって識別される。バーコードは、カード自体の上にあるか、あるいはカードを保持し保護するケースの上にある。そのコードにより、カードが識別される。バーコードは、製造工程中又は後日にカード上に記載されるか、あるいは、製造工程中又はカード製造後の後日にケース／容器上に記載されることができる。このようなケースは、堅い容器あるいは柔軟な透明プラスチック・ホルダであってもよい。また、カード・キャラクタ情報が、透明容器上に提供されてもよい。マーク32は、以下でより詳細に説明するように、ゲームをプレイする前に、カードを識別し認証するために用いられる。

【0018】本発明のシステムの重要な機能は、トレーディング・カード30に関する様々なオン・ライン機能だけでなく、様々なトレーディング・カード30に関係する情報を求めてウェブサイト18にアクセスすることができるシステムの機能を含む。上記したように、ソフトウェア制御システム13もまた、ウェブサイト18中に位置することができる。公認ディーラ又は工場ソースから購入される特定のビデオゲーム用の新しいトレーディング・カードは、未使用の又は「流通しないもの」として登録され格納されてもよい。この場合、ディーラ又は工場によって保管される。これは、ウェブサイト18、あるいはディーラ又は工場のウェブサイトを通して行うことができる。トレーディング・カードの購入者は、自身のコレクション内に複製カードを表示する等の権利だけでなく、ビデオゲームをプレイするために、実際に購入したカードの電子複製又は同様の複製を用いる権利を入手する。実際の流通しないカードは、ウェブサイトの設備を通して、販売されるか、交換されるか、又は貸し出される。

【0019】また、トレーディング・カードの収集者は、公認ディーラによって、収集者の既存のカードを格付けし、認証してもらうことができる。ディーラは、ウェブサイト18からの個々のカードに対する適切なコード情報を得ることができる。そして、この情報は、ウェブサイト18に提供される。所有者は、カードの物理的

な所有権を保持するか、あるいは公認ディーラによってカードを保管してもらうかを選択することができる。複写又は複製を、未使用又は流通しないカードの代わりとして、ゲームをプレイする際に用いることができる。オリジナルのカードは、カードケース／容器の中に収容されて使用されることになる。

【0020】限定された複数のカードが（あるいは1つのカードでもよい）、ゲームの各キャラクタに対して生産されるという、ゲーム用のトレーディング・カードのプレミアあるいは特別版があってもよい。そのようなカードは、ユニークな識別番号あるいは特色を有する。そして、そのカードは、ウェブサイト18で実際の所有者に関して登録される。カードの所有者を識別するために、PIN番号あるいは指紋を含めて、様々な手段を用いることができる。ウェブサイト18でのカードの登録は、カードの偽造を防ぎ、購入者の投資を保護する。

【0021】また、収集者は、公認ディーラによって自分のトレーディング・カードを登録してもらうか、又は、カード製造業者あるいは公認ディーラによって提供された識別番号を入力することによって、自分自身でカードを登録することができる。この場合もやはり、ウェブサイト18を通して行うことができる。それぞれの場合に、カードの所有者は、ビデオゲームをプレイするための実際のカードの複写又は複製を用いる権利を受け取る。所有者は、実際のカードを所有しておくか、あるいは工場あるいは公認ディーラによって、該カードを保管してもらうことができる。

【0022】ウェブサイトを通して利用可能な認証及び登録のシステムにより、登録済みのカードを、容易に評価したり売り物として利用できるカードのポートフォリオに、簡便に選択することができる。また、特定のポートフォリオ内の個々のカードを、オン・ラインで販売するか交換することができる。販売されるか交換されるかの流通しない状態に置かれている（保管された）カードは、新しい所有者に物理的に配送されてもよいし、あるいは、所有権の変更を登録工程を実行することにより、行うこともできる。

【0023】また、登録されたカードを、カードの所有権の変更がなくても、ゲーム中等の一時的な使用に対して、入手可能にすることができる。カードは特定のゲームのプレイ中であっても、ウェブサイトを通して入手することができる。個々のカードに加えて、カードの様々なシリーズあるいはコレクションが、個々のカードが各ビデオゲームのルールに従って使用されるのと同じ方法で、使用され、そして（又は）取得される。ユーザ／遊戯者はさらに、個人的に眺めるために、自身のコレクションをオン・ラインで利用できるようにしてもよいし、あるいは、コレクションを公に利用できるようにしてもよい。

【0024】以上のように、本発明のシステムは、ビデ

オゲームをプレイすることにトレーディング・カードを使用することに加えて、トレーディング・カードの使用の様々な側面に関する種々様々な機能を提供する。これら機能は、例えば、登録及び保存／保管を通して、個々のトレーディング・カードの価値を向上させるだけでなく、ビデオゲームの全体的な柔軟性、複雑さ及び楽しみを増大させるとともに、カードの流通市場の形成を容易にする。

【0025】図2は、トレーディング・カードを備えたビデオゲームをプレイするために実行される、本発明のシステムの動作ステップを示す。まず、ブロック40に示すように、ビデオゲーム・ソフトウェアが汎用型の開始ルーチンを実行する。ゲームの個々の遊戯者は、特定のビデオゲームをプレイするために、自分のトレーディング・カードのコレクションから、特定のカードを選択する。遊戯者の数は、ビデオゲームに応じて変化するが、1人～数人、又は、ウェブ上では何千人まで、大幅に変化してもよい。遊戯者は、ゲームのために遊戯者によって選択されるカードの各々を実際に所有していなければならないか、又は、カードを用いる権利を持っていなければならない。所定数のカードだけをゲームをプレイするために使用することができるが、あるゲームにおいては、多数のカード、実際には数百のカードが使用可能である。使用される各カードが、ゲームを開始する際に一般的には識別される。しかしながら、1チーム又は1グループのカードの一部又は全部に対してでも、所有権について1回のみの識別及び検証（認証）ですますことも、場合によっては可能である。

【0026】このように、そのゲームに対して、また他のキャラクタと比較して、ユニークな能力（アビリティ）及び特徴を持つ各キャラクタ・カードから、特定のカードを選択すること、及び、遊戯者のコレクション内のカード総数が、共に、ゲームのプレイで成功するための重要な要素である。明らかなように、特定の遊戯者が保有するカードのコレクションが完全であればあるほど、個々の遊戯者にとってゲームを開始するためのキャラクタの選択の可能性が、より多様になる。ゲームを開始するために、遊戯者がカードを選択するステップを、図2のブロック42で示している。

【0027】個々の遊戯者は、実際のカードを物理的に所有するか、あるいは、上記したように、実際のカードの複製あるいは複写のカードを所有する。後者の場合、カードは、（実際のカードを用いない状態で）ユーザによって保管されるか、公認ディーラあるいは工場のような他のエンティティによって保管されてもよい。またカードは、カードを保護するためのケースあるいは容器の中にあってもよい。そして、ブロック44に示すように、プレーを始めるために、用いる個々のカードあるいは複製がスキャンされる。上記したように、スキャナは分離された装置でも、システムの別の部分の一部でもよ

い。カードあるいはカード容器上のマーク（証印）が、遊戯者を識別するPIN番号と共に遊戯者によって簡単に入力されることができるような場合には、スキャン動作は不要である。

【0028】この情報を用いて、システムはカードを識別し、遊戯者によるカードの所有権を認証することができる。これは、ゲームの2つの主要な側面である。スキャナが用いられ、個々のカードがスキャンされた場合、識別コード等のスキャン動作から得られる情報は、ウェブサイト18に提供される。そして、まずスキャンされたカードの所有権を認証し、次に、ブロック46に示すように、スキャンされたカードに関するデータを、ウェブサイト18のデータベースからソフトウェア制御システム13にダウンロードする。

【0029】ダウンロードされるデータは、それがキャラクタに対するものであっても、特殊効果あるいは他のカードに対するものであっても、ゲームのルール又は環境に影響を与える情報、あるいはマシン又はゲームの他の側面に影響を与える情報等の、スキャンされたカードに関連する特徴及び他の情報に関する全ての情報を含む。カードのスキャンにより、ブロック48に示すように、未登録であったカードが自動的にウェブサイト18に登録される。例えば、特定のカードが遊戯者によってたった今購入されたか、あるいは、今まで他の何等の理由のために登録されていなかった場合、カードの登録は、遊戯者の事前の要請に基づくか、又は、カードがゲームで最初に用いられる時に自動的に登録するかのいずれかにより実行される。

【0030】ウェブサイト18もインターネットも介在しないゲームでは、カードの主題であるキャラクタなどに関する情報の全てが、カード上に保持されているか、あるいは、カード上のPIN番号によってローカル・メモリにアクセスすることによって得ることができる。この情報は、ゲームをプレイするために、ソフトウェア制御システム13に付随するメモリに伝えられる。

【0031】遊戯者によって選択されたカードがすべて識別され、所有権が確認され、そして、カードに関連する情報が制御システム13に提供された後、ブロック50に示すように、ゲームのルールに従って、選択されたカードがモニタ14に表示される。この時点で、遊戯者は、彼らの競争相手によって選択されたカード中のいくつかのカードに気づくことになる。他のカードは、競争相手の視界から隠されたままである。これは、ゲームがインターネットを通して行われる場合である。この時点で、遊技者は、ゲームのための追加あるいは置き換え用のカードを取得するチャンスがある。これは、遊技者のコレクションあるいは他の何らかのソースを介して実行される。遊技者は、例えば、ウェブサイト18又は他のソースを介して、新しいカードの購入、交換、又は一時的な使用権の取得を行う。追加カードを得るチャンス

は、対抗する遊戯者のキャラクタ、プロダクト（車両等）などと格闘する能力を各遊戯者に与える。ここでもやはり、インターネットを介して提供される側面により、トレーディング・カードを用いたビデオゲームが、ユニークかつダイナミックなやり方でプレイされるための柔軟性を提供する。追加カードの取得をブロック52で示しており、選択されたカードの交換、購入、又は一時使用を得ることに関するインターネット機能をブロック54で示している。

【0032】その後、ブロック56に示すように、実際のゲームが開始され、ソフトウェア制御システム13内に確立されたビデオゲームに対するルールに従って、プレイがなされる。ゲームが始まった後でも、各遊戯者は、追加カードを再び選択することができる。追加カードは、キャラクタを追加又は削除するものであるか、あるいは、既にゲーム内に存在するキャラクタの能力を変更したり、あるいはゲームの条件又はルールを変更するための特別カードである。これは、ブロック60に示されている。

【0033】追加カードは、ブロック44の場合と同様に、ブロック62でスキャンされ、ブロック64に示すように、オンラインで情報がダウンロードされる。その後、ブロック68に示すように、ソフトウェア制御システム13は、キャラクタの全体的な特徴、ゲームの他の

側面、及びビデオゲームのルールの少なくとも1つを変更し、そして、ゲームを継続する。ゲーム継続中は、この工程は、反復実行可能である。ゲームが完了すると、ブロック70に示すように、ゲーム終了ルーチンが発生する。その後、ゲームの結果及び（又は）ゲームで用いられたカードが、将来の使用のため、あるいは賞又は特典を提供するために保存される。これはブロック72に示されている。

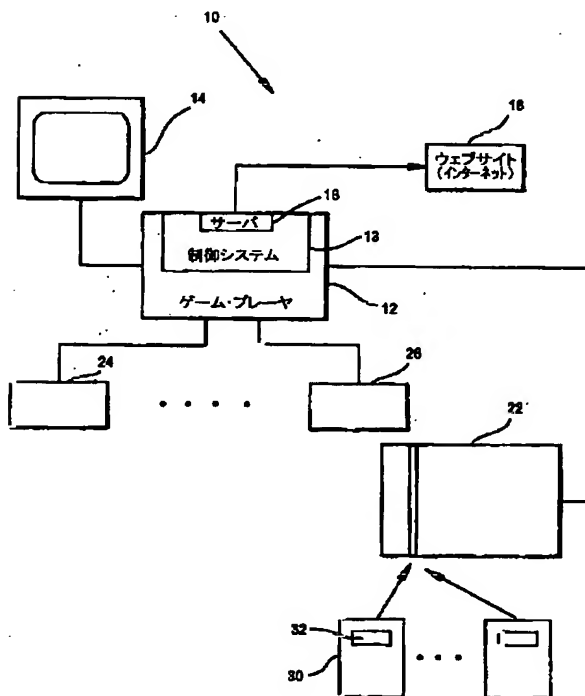
【0034】以上のように、本発明に係るトレーディング・カードを用いたビデオゲーム・システムが構成されており、該システムは、インターネット・ウェブサイトを含み、ゲーム情報及び制御能力を通してゲーム全体を向上させるだけでなく、ゲームで用いられる個々のカードの価値及び市場性を、登録及びトランザクション能力を通して増大させることができる。本発明の望ましい実施例を説明の目的のためにここに開示したが、様々な変更、修正及び置換えが、本発明の技術思想から外れることなく、望ましい実施例に組み込まれることができることが理解されるであろう。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明のシステムの基本構成を示すブロック図である。

【図2】本発明のシステムの動作手順を示すフローチャートである。

【図1】



【図2】

